

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-155463

(43)公開日 平成7年(1995)6月20日

(51)Int.Cl.⁸

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

B

H

審査請求 未請求 請求項の数1 F D (全 6 頁)

(21)出願番号 特願平5-340729

(22)出願日 平成5年(1993)12月9日

(71)出願人 591095856

株式会社ハドソン

北海道札幌市豊平区平岸3条7丁目26番地

(72)発明者 秋元 哲也

北海道札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18

号株式会社ハドソン内

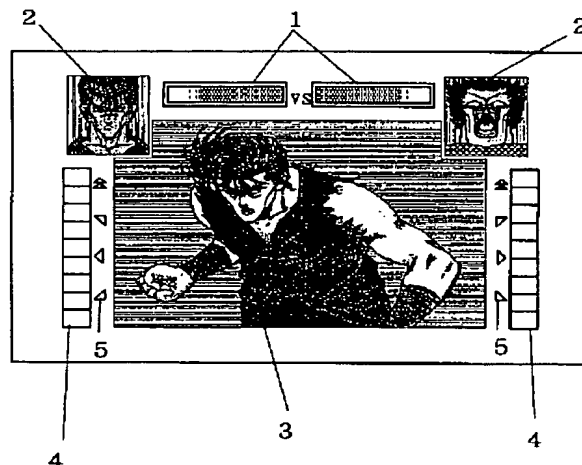
(74)代理人 弁理士 豊田 正雄

(54)【発明の名称】 対戦型格闘ゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 対戦型格闘ゲーム装置において、キャラクター動作入力が容易で格闘内容を適当に表現し、かつ、仮想現実感に富んだ画面表示手段を得る。

【構成】 対戦型格闘ゲーム装置に、使用者の視点で対戦者キャラクターを表示する画面と、使用者が操る使用者キャラクターを対戦者の視点で表示する画面を入力動作の実行に合わせて切り替えて交互に出力する手段、画面をいくつかのサブウィンドウ画面に分割し、いわゆるアニメーション画面としてキャラクターを大型表示するアニメーション画面や、両キャラクターの体力、疲労度、能動性等の属性値や実行した攻撃種類を、文字、画像、メータ等で表示するサブウィンドウ画面表示手段を備える。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 画面に表示される複数のキャラクタを操作して対戦、格闘させる対戦型格闘ゲーム装置において、使用者の視点で動画表示される対戦者キャラクタ画面と対戦者の視点で動画表示される使用者キャラクタ画面等の複数の画面をメモリに保持し、キャラクタ属性値および入力データによる出力判定により、画面出力を切り替える手段を備え、かつ、キャラクタに付随する属性値として、ゲーム終了に関与する体力、動作入力の可否と入力可能動作に関与する能動性、入力された動作種類、能動性の回復速度に関与する疲労度等を表示するサブウィンドウ画面表示手段を備えることを特徴とする対戦型格闘ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、対戦型コンピュータゲーム装置の画面表示切り換え手段に関する。詳しくは、格闘ゲーム装置における動画の画面表示手段に関する。

【0002】

【従来の技術】 現在、特に家庭用の小型コンピュータゲーム装置は、ゲームソフトウェアとゲームソフトウェアを利用する装置の組み合わせにより構成されるものが一般的である。ゲームソフトウェアは、ロールプレイングゲーム、パズル、各種遊技を画面上で行うゲームに代表される思考型のゲームと、シューティングゲームや格闘ゲーム等のアクション型のゲームに分けることができる。

【0003】 コンピュータゲーム装置は、比較的数据量が小さく、装置の性能による制限を受けにくいパズルゲーム等から始まり、高性能の装置を要求するロールプレイングゲーム、臨場感が得られる格闘ゲームへと発展を遂げている。

【0004】 格闘ゲーム等の対戦型ゲームソフトウェアの画面上での実行態様には、シミュレーション的ゲームとしての臨場感を実現するために、第三者の視点で対戦者と使用者を表示するものと、使用者の視点のみで対戦者を表示するものの、概ね二種類に分かれている。

【0005】 第三者の視点で画面表示する対戦型ゲームソフトウェアは、一の使用人と対戦者が操るそれぞれのキャラクタを第三者の視点で横からとらえ、同一画面上に表示し、両者の位置関係、状態を映像、色彩、文字、数値やグラフ、音声等で表現している。動画は、背景の静画となるバックグラウンド画面と、キャラクタを形成して各動作を表現する複数枚のスプライト画面を重ね合わせ、設定された表示優先順位に従って表示する手法が利用されることが多い。

【0006】 キャラクタの動作には、各種の攻撃、防御、移動等の形態があり、キャラクタは各々、動作あるいは動作を受けて変化する数種の属性値を有する。

【0007】 属性値は、攻撃を受けることにより変化する体力、能動性等について示すものである。また属性値

は、他の属性値や、一の使用者の入力指定による使用者キャラクタの動作、および、コンピュータによる自動指定または他の使用者の入力指定による対戦者キャラクタの動作の発生時間と位置関係に、相互に干渉して変動する。

【0008】 動作による攻撃を命中された場合の体力の減少、次の動作への体勢の立て直しや可能動作頻度を示す能動性を、属性値が示し、両者の位置関係、状態等を様々な手法で表現している。格闘ゲームは属性値の増減によって進行していく。コンピュータによるキャラクタ動作は、数段階の難易度に設定された動作入力ルーチンにより自動指定する。

【0009】 最近の傾向として現れた、使用者の視点でのみ画面表示する対戦型ゲームソフトウェアでは、対戦者が操るキャラクタが使用者と向かい合った状態では画面一杯に表示される。動画表示は使用者が行った攻撃動作に対しての対戦者の変化と対戦者の攻撃動作が主である、いわゆるアニメーションと同様に、一画面から成り、画面単位で出力していく手法が利用されることが多い。

【0010】 対戦者キャラクタと格闘を展開すべき使用者キャラクタは、データとして装置内のメモリ等に保持されるが、ゲーム開始時および終了時を除いて画面上にキャラクタとして表示されることはほとんどない。

【0011】 先述のものと同様に、格闘ゲームは使用者、対戦者が操るキャラクタに付帯する属性値の増減によって内容が展開する。属性値の一部を、文字、数値等で補助的に表示しているものがある。

【0012】 対戦者キャラクタが大型である点を生かし、対戦者キャラクタの複雑な動作や格闘内容を表現し、使用者に臨場感を与えるため、大型で高性能のコンピュータゲーム装置を利用することが多い。また、対戦者キャラクタを他の使用者が操るとが可能なときは、表示手段等を二つ用意する。

【0013】 一の使用人はコンソール、スティックコントローラ等の入力手段を用いて動作を入力し、対戦者の動作はコンピュータあるいは他の使用者が入力する。使用者は、画面に表示される対戦者キャラクタの映像に反応して動作入力を行う。対戦者がコンピュータであるときは、先と同様に数段階の難易度に設定された動作入力ルーチンにより自動指定する場合もあるが、使用者の入力動作をデータ判定して、適当な動作を応答出力することにより、多彩なゲーム展開を繰り広げることが可能となっている。

【0014】 第三者の視点で対戦者と使用者を表示するものと、使用者の視点で対戦者を表示するもの、いずれも、適宜属性値の初期値、属性値の変動に影響を及ぼす様々な係数が異なり、個性を有する数種のキャラクタが用意されている。使用者、対戦者はキャラクタを選択し、数段階の格闘ゲームを行うことが多い。

【0015】

【発明が解決しようとする課題】このように従来の対戦型ゲームソフトウェアは第三者の視点で画面表示するものと、使用者の視点で画面表示するものの二種類がある。第三者の視点で画面表示するものは、対戦者、使用者の操るキャラクタの体勢と格闘内容が容易に把握できるため、操作しやすく、使用者がゲームに馴染みやすい。データ規模を抑えながら、高速で複雑なゲームを構成することが可能であるため、小型汎用コンピュータゲーム装置への適用に向いている等の利点がある。

【0016】しかし、対戦者がコンピュータであって、特に難易度によって数種設けられたルーチンにより対戦者キャラクタの動作が自動指定される場合など、ゲーム展開が乏しいものとなる。ゲームでの臨場感は、画面上のキャラクタが使用者の感覚を捉え、感情移入と自己投影による面が大きい。第三者の視点で画面表示する場合、画面上のキャラクタが小さく、感情移入等は起こりにくい。臨場感に欠けており、シミュレーション的な要素はほとんどない。

【0017】一方、使用者の視点で画面表示するものは、大型の表示手段との組み合わせにより、等身大に近づいた対戦者キャラクタに直面して、使用者が入力動作を行うと、あたかも使用者自らがキャラクタと対戦するかのうような仮想現実感を得ることができる。

【0018】しかし、対戦者キャラクタと格闘する使用者キャラクタの攻撃等の動作を見ることができないため、使用者が行った入力動作の有効性や正確さを判断することが難しい。補助的に表示される数値等で体力等の一部の属性値が数値等で補助的に表示されるに過ぎず、格闘内容の把握が容易でない。使用者の動作入力が難しいため、ゲームに馴染みにくい。

【0019】本発明は、対戦型格闘ゲーム装置において、キャラクタ動作入力が容易で格闘内容を適当に表現し、かつ、仮想現実感に富んだ画面表示手段を得ることを目的とする。

【0020】

【課題を解決するための手段】上記の課題を解決するために、本発明の対戦型格闘ゲーム装置は、使用者の視点で対戦者キャラクタを表示する画面と、使用者が操る使用者キャラクタを表示する画面を入力動作の実行に合

わせて切り替えて交互に出力する。

【0021】図1に本発明の対戦型格闘ゲーム装置の出力切替の説明図を示す。図にあるように、例えば先発として、対戦者が動作入力した内容が再生されている時間内に、後発として、使用者が行う動作入力について、入力動作の種類、入力時間等から属性値等を変更し、出力優先順位の判定を行う。判定結果に基づいて出力の継続／切替を決定し、結果を出力する。結果が出力されている間に対戦者が行う動作入力について、出力優先順位の判定を行って結果を出力する過程を繰り返して、ゲーム

が進行していく。

【0022】出力優先順位の判定として、後発側の入力動作が、先発側の属性値に影響しない範囲である場合、あるいは後発側からの動作入力がない場合は、出力継続となる。後発側の入力動作が先発側の属性値に影響を及ぼした場合、出力切替となる。出力継続が長引いた場合は、ダメージ画面に出力切替をする。また、属性値の高い防御を入力した場合、即座に防御画面に出力切替となる。

10 【0023】図2に本発明の対戦型格闘ゲーム装置の出力切替の一例の説明図を示す。図2にある左2枚の絵図は、対戦者キャラクタを表示する画面で、攻撃技の画面出力の始まりと終わりを構成している。また右3枚の絵図は使用者キャラクタを表示する画面で、上からそれぞれ、防御、返し技、ダメージを示している。

20 【0024】先発として左上から始まる対戦者キャラクタの攻撃技が出力されている時間内に、使用者が防御の動作入力を行った場合、攻撃技の出力は直ちに中止され、結果として右上の防御のアニメーションへ出力切替される。使用者が、返し技の動作入力を行った場合は、攻撃技の出力が直ちに中止され、右中の返し技のアニメーションが出力される。

【0025】左下の画面により攻撃技が完結する間に、使用者が行った入力動作が、対戦者の攻撃技や属性値に影響しない範囲である場合、あるいは使用者が動作入力しない場合は、対戦者の攻撃技の出力に続いて、右下のダメージ画面の出力となる。

30 【0026】以上の画面出力切替を行う例についてまとめると、図3のようになる。図3は本発明の対戦型格闘ゲーム装置における出力処理の一例の説明図である。図上にあるように、使用者は、相手つまり対戦者が仕掛けてきた攻撃技の種類を表示するアクションサインや、対戦者キャラクタの動作を映像で表示するアニメスクリーンから見極めることができる。対戦者の攻撃技に対し、使用者は自分側のアクションバロメータを参照して、入力可能な動作の種類について判断し、動作入力を行うことができる。

40 【0027】さらに本発明の対戦型格闘ゲーム装置では、画面をいくつかのサブウィンドウ画面に分割し、いわゆるアニメーション画面としてキャラクタを大型表示するアニメスクリーンや、両キャラクタの体力、疲労度、能動性等の属性値や実行した攻撃種類を、文字、画像、メータ等で表示するサブウィンドウとする。

【0028】本発明の対戦型格闘ゲーム装置について一例を挙げて図面とともに説明する。図4は本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例を示す説明図である。ここに示す一例では、画面表示が、対戦者ないし使用者の操るキャラクタを表示するアニメスクリーン3、体力を示すダメージメータ1、疲労度を表示する疲労度ウィンドウ2、能動性を示すアクションバロメータ4、攻撃種類を

示すアタックサイン5等のサブウィンドウで構成される。

【0029】図5～図8は、本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例における各サブウィンドウの説明図で、図5はダメージメータ、図6は疲労度ウィンドウ、図7はアクションバロメータ、図8はアタックサインについて示している。

【0030】ダメージメータとは、ダメージ＝体力－攻撃力で得られる属性値で、これをインジケータ形態で表示するものである。疲労度ウィンドウは、初期値＝90で1～90の値を有する属性値で示される疲労度を表現する。疲労度は、ダメージを生じると、値が減少する。疲労度は、アクションバロメータの回復速度に干渉し、属性値が低下すると、回復速度も低下する。疲労度は、図5にあるように90～61、60～31、30～1に分割して、疲労度A、疲労度B、疲労度Cの3段階とし、各段階を映像で表す。この例では、キャラクタの顔をモチーフとした映像で表現している。

【0031】アクションバロメータは、能動性あるいは体勢を示す属性値をインジケータ形態で示す。能動性等を示す属性値は、攻撃等の動作を発生し、あるいは、攻撃によるダメージを受けて、大きく体勢が変化するときには減少し、経時的に回復する。属性値には、各種の動作に呼応する数段階の最低限度が設定されており、属性値が設定値を超えることが動作出力条件となる。この例ではアクションバロメータは、2以上で動作可能となり、ジャンプ、防御、通常攻撃、必殺攻撃が設定されている。

【0032】アタックサインは、対戦者がどの攻撃を仕掛けてきたかを、攻撃力を示す属性値から、数段階に分けて表示する。本実施例では、点滅する記号で表す。この例では、通常攻撃として、攻撃箇所を示す下段攻撃、中段攻撃、上段攻撃、飛び攻撃について、各記号を一つ点滅して表示する。また、下段～上段の3つの記号を点滅して表示する気弾攻撃、4つの記号を点滅して表示する必殺攻撃がある。

【0033】以上のように、本発明の対戦型格闘ゲーム装置では、画面出力切替とサブウィンドウ表示により、使用者の視点で臨場感のあるダイナミックな映像を展開しつつ、対戦者および使用者の操作するキャラクタの状態、属性値等を的確に把握することができる。ここに説明した例では、一対一対戦型であるが、必ずしも一対一に限られることはない。

【0034】本発明の対戦型ゲーム装置は、動画表示の即時切替が要求されるため、アニメスクリーン等の表示画面は、全て、オンメモリで保持されることが望ましい。オンメモリで表示画面を保持することにより、自在な画面表示が可能となり、多彩なゲーム内容が展開できる。

【0035】

【発明の効果】上記のように、本発明の対戦型格闘ゲーム装置によれば、使用者の視点でえがいたアニメーション映像と対戦者の視点で描いたアニメーション映像の出力を切り替えることにより、両者の操作するキャラクタの位置関係、間合いを表現することができる。アニメーション映像から得られる情報が、正確さを欠く場合を考慮して、画面をサブウィンドウに分割し、攻撃技等の入力動作、体力、疲労度等の属性値を表示することにより、仮想現実感に富み、かつ、格闘内容が把握しやすく、操作が容易なゲーム装置となる。使用者の視点で画面表示を行う画面表示手段を一台備えるだけで、二以上の使用者の対戦が可能な、対戦型格闘ゲーム装置を得ることができる等の効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の出力切替の説明図である。

【図2】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の出力切替の一例の説明図である。

【図3】本発明の対戦型格闘ゲーム装置における出力処理の一例の説明図である。

【図4】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例を示す説明図である。

【図5】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例における各サブウィンドウの説明図である。

【図6】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例における各サブウィンドウの説明図である。

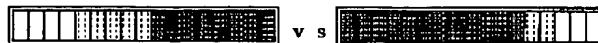
【図7】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例における各サブウィンドウの説明図である。

【図8】本発明の対戦型格闘ゲーム装置の一例における各サブウィンドウの説明図である。

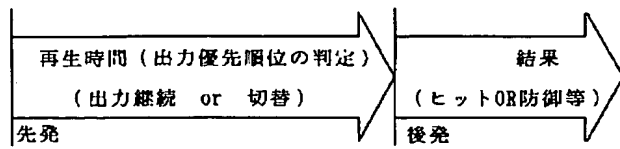
【符号の説明】

- 1 ダメージメータ
- 2 疲労度ウィンドウ
- 3 アニメスクリーン
- 4 アクションバロメータ
- 5 アタックサイン

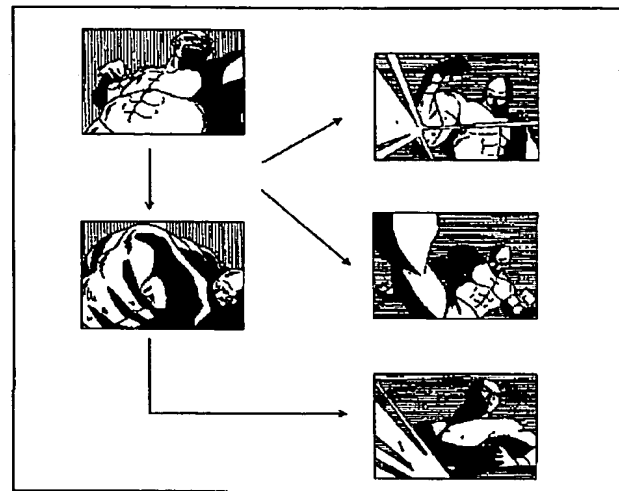
【図5】



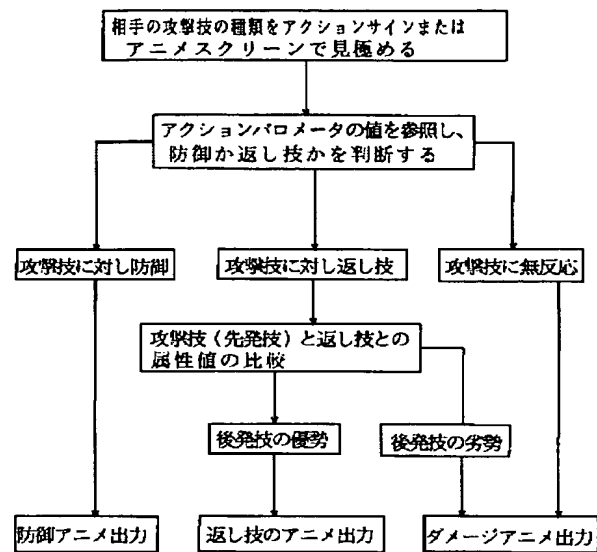
【図 1】



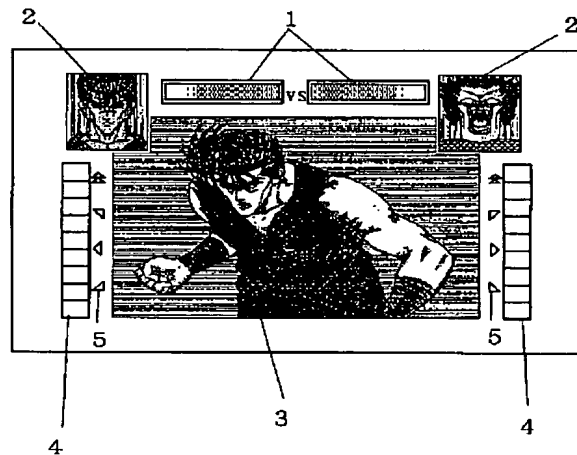
【図 2】



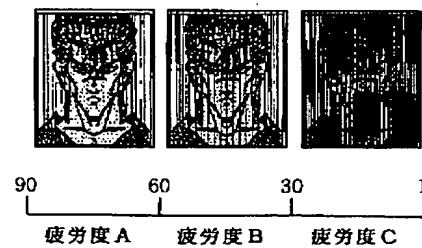
【図 3】



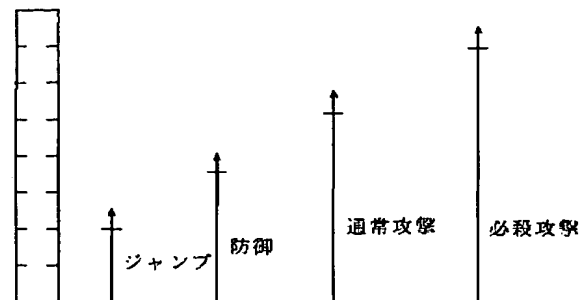
【図 4】



【図 6】



【図 7】



【図8】

